

## OPTIMALISASI PEMBELAJARAN JARAK JAUH (PJJ) MELALUI MEDIA KONKRET DAN MEDIA VISUAL DI KELAS 3 SD PLUS AR-RAHMANIYAH SERPONG UTARA

Septy Nurfadhillah<sup>1</sup>, Asa Amelia Hambari<sup>2</sup>, Khairun Nisaa<sup>3</sup>, Salsabillah<sup>4</sup>  
Universitas Muhammadiyah Tangerang  
[nurfadhillahsepty@gmail.com](mailto:nurfadhillahsepty@gmail.com), [asaamelia232@gmail.com](mailto:asaamelia232@gmail.com)

### Abstract

*This research was conducted to find out how the learning process between teachers and students is using the concept of Distance Learning (PJJ) during this covid 19 pandemic. This research is a qualitative descriptive study with a survey method conducted online. Data collection techniques carried out by researchers in the form of interviews and documentation with one of the teachers at SD Plus Ar-Rahmaniyah Serpong Utara as a resource person. Based on the results of research conducted by researchers, there are several factors that cause and hinder learning when online learning is carried out, so distance learning is less effective when compared to face-to-face learning. Supportive roles such as parents are also needed to guide students when learning online, because teachers cannot directly determine how students are doing online learning.*

**Keywords:** Covid 19, Distance Learning, Learning Media

**Abstrak :** Penelitian ini dilakukan untuk mengetahui bagaimana proses pembelajaran antara pengajar dan peserta didik dengan menggunakan konsep Pembelajaran Jarak Jauh ( PJJ ) di kala pandemi covid 19 ini. Penelitian ini merupakan penelitian deskriptif kualitatif dengan metode survei yang dilakukan secara online. Teknik pengumpulan data yang dilakukan peneliti berupa wawancara dan dokumentasi dengan salah satu guru di SD Plus Ar-Rahmaniyah Serpong Utara selaku narasumber. Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan oleh peneliti terdapat beberapa faktor penyebab dan hambatan saat pembelajaran dilakukan secara online, sehingga pembelajaran jarak jauh ini kurang efektif jika dibandingkan dengan pembelajaran tatap muka. Peran pendukung seperti orang tua pun sangat diperlukan untuk membimbing peserta didik saat melakukan pembelajaran secara online, karena guru tidak dapat memastikan langsung bagaimana keadaan peserta didik saat melakukan pembelajaran via online.

**Kata Kunci:** Covid 19, Pembelajaran Jarak Jauh, Media Pembelajaran

## PENDAHULUAN

Sebagai upaya untuk mencegah pandemi Covid-19, pemerintah mengeluarkan kebijakan agar sekolah-sekolah meminta siswanya untuk belajar di rumah. Mulai 16 Maret 2020 sekolah menerapkan metode pembelajaran siswa secara daring. Lalu, efektifkah pembelajaran daring ini? Saat ini Corona menjadi pembicaraan yang hangat. Di belahan bumi manapun, corona masih mendominasi ruang publik. Dalam waktu singkat saja, namanya menjadi trending topik, dibicarakan di sana-sini, dan diberitakan secara masif di media cetak maupun elektronik. Severe Acute Respiratory Syndrome Coronavirus 2 (SARS-COV-2) yang lebih dikenal dengan nama virus corona adalah jenis baru dari coronavirus yang menyebabkan penyakit menular ke manusia.

Covid-19 adalah penyakit menular yang disebabkan oleh jenis coronavirus yang baru ditemukan. Walaupun lebih banyak menyerang ke lansia, virus ini sebenarnya bisa juga menyerang siapa saja, mulai dari bayi, anak-anak, hingga orang dewasa. Virus corona ini bisa menyebabkan gangguan ringan pada sistem pernapasan, infeksi paru-paru yang berat, hingga kematian. Corona Virus Disease 2019 (COVID-19) pertama kali ditemukan di kota Wuhan, China pada akhir Desember 2019. Virus ini menular sangat cepat dan telah menyebar hampir ke semua negara, termasuk Indonesia, hanya dalam waktu beberapa bulan saja. Sehingga WHO pada tanggal 11 Maret 2020 menetapkan wabah ini sebagai pandemi global. Hal tersebut membuat beberapa negara menetapkan kebijakan untuk memberlakukan lockdown dalam rangka mencegah penyebaran virus corona. Di Indonesia sendiri, diberlakukan kebijakan Pembatasan Sosial Berskala Besar (PSBB) untuk menekan penyebaran virus ini. Karena Indonesia sedang melakukan PSBB, maka semua kegiatan yang dilakukan di luar rumah harus dihentikan sampai pandemi ini mereda.

Sistem pembelajaran daring (dalam jaringan) merupakan sistem pembelajaran tanpa tatap muka secara langsung antara guru dan siswa tetapi dilakukan melalui online yang menggunakan jaringan internet. Guru harus memastikan kegiatan belajar mengajar tetap berjalan, meskipun siswa berada di rumah. Solusinya, guru dituntut dapat mendesain media pembelajaran sebagai inovasi dengan memanfaatkan media daring (online). Hal ini sesuai dengan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan

RepublikIndonesia terkait Surat Edaran Nomor 4 Tahun 2020 tentang Pelaksanaan Kebijakan Pendidikan dalam Masa Darurat Penyebaran Corona Virus Disease (COVID-19).

Pembelajaran Jarak Jauh (PJJ) adalah pembelajaran dengan menggunakan suatu media yang memungkinkan terjadi interaksi antara pengajar dan pembelajar. Dalam PJJ antara pengajar dan pembelajar tidak bertatap muka secara langsung, dengan kata lain melalui PJJ dimungkinkan antara pengajar dan pembelajar berbeda tempat, bahkan bisa dipisahkan oleh jarak yang sangat jauh. Pembelajaran jarak jauh (juga disebut juga pendidikan jarak jauh) merupakan pelatihan yang diberikan kepada peserta atau siswa yang tidak berkumpul bersama di satu tempat secara rutin untuk menerima pelajaran secara langsung dari instruktur.

Pembelajaran yang dilakukan di sekolah dasar juga menggunakan pembelajaran online / jarak jauh melalui panduan orang tua. Menurut Isman pembelajaran daring merupakan pemanfaatan jaringan internet dalam proses pembelajaran. Dengan pembelajaran online siswa memiliki keleluasaan waktu belajar, kapanpun dan dimanapun. Pembelajaran yang dilakukan bisa menggunakan media visual dan media konkret, media visual berupa ppt sehingga anak tidak hanya melihat tulisan saja tetapi anak bisa melihat gambar sehingga anak tidak jenuh, selain itu media konkret berupa benda nyata seperti pembelajaran memakai mainan yang ada disekitar anak tersebut. Pembelajaran yang masih dipakai saat ini ialah pembelajaran sederhana sehingga siswa menjadi bosan, maka media belajar menggunakan video bisa dijadikan alternatif dari permasalahan tersebut (Purwanti, 2015). Pembelajaran dengan menggunakan media video ini dinilai dapat meningkatkan minat belajar siswa karena dapat membantu pemahaman materi yang disajikan dengan visualisasi berupa video.

## **KAJIAN PUSTAKA**

### **Pandemi COVID-19**

Pandemi Covid-19 yang saat ini masih terus berlangsung membawa perubahan pada metode pembelajaran jarak jauh (PJJ). Berdasarkan data yang

diperoleh, per 18 Juni 2020, jumlah terpapar Covid-19 di Indonesia mencapai 42.762 meningkat 1.331 (Satuan Tugas Penanganan Covid-19, 2020). Sementara itu, di Sumatera Utara sendiri yang terpapar Covid-19 telah mencapai 993 (Satuan Tugas Penanganan Covid-19, 2020). Peningkatan jumlah yang terpapar Covid-19 ini menjadi perhatian untuk semua pihak termasuk berbagai kementerian yang membawahi perguruan tinggi di Indonesia. Berbagai perguruan tinggi yang berada di zona merah, orange dan kuning tidak lagi diperbolehkan melakukan perkuliahan tatap muka (pengumuman resmi dari Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia: 94% siswa belajar dari rumah, 6% di Zona Hijau boleh tatap muka, n.d.).

Sekolah yang tadinya sepenuhnya melakukan metode tatap muka (face-to-face) saat pembelajaran berlangsung dan kegiatan akademik lainnya kini perlu mengubahnya menjadi metode PJJ. Dalam istilah asingnya disebut dengan distance learning. Dalam berbagai penelitian lainnya juga dikenal dengan online learning, e-learning (electronic learning) maupun daring (dalam jaringan). Kini menjadi tantangan bagi guru, siswa yang mau tidak mau harus siap menghadapi online learning yang ada (Tîrziu & Vrabie, 2015). Perbedaan pembelajaran tatap muka (face-to-face) dengan PJJ memberikan pengaruh berbeda terhadap mutu belajar mahasiswa (Karwati, 2014). Covid-19 banyak membawa pengaruh daam kegiatan pembelajaran siswa dirumah terdapat dampak negatif dan positif sehingga membuat siswa jenuh mengikuti pembelajaran jarak jauh(PJJ).

Kondisi tersebut sangat diuntungkan di Era 4.0 yang telah mendekatkan masyarakat dengan Teknologi Digital. Sehingga dapat memudahkan fase transformasi dari Konvensional menjadi Daring.

Sangat Dibutuhkan media pembelajaran tepat yang harus disesuaikan dengan situasi dan kondisi materi pembelajaran sehingga dapat digunakan secara maksimal. Tersedia banyak media dan platform pembelajaran berbasis teknologi yang jauh sebelum pandemi Covid-19, sudah digunakan hanya mungkin belum maksimal, mengingat proses pembelajaran berlangsung secara konvensional. Pola pembelajaran konvensional yang sudah berlangsung dengan pembiasaan tatap muka, untuk kemudian dirubah menjadi pola belajar mengajar jarak jauh tanpa adanya tatap muka secara langsung dan digantikan dengan tatap muka serta diskusi secara online dengan

memanfaatkan teknologi tentu banyak menghadapi kendala ketercapaian penyebaran dan pemahaman terkait materi ajar.

Pendidikan jarak jauh adalah pendidikan yang peserta didiknya terpisah dari pendidik dan pembelajarannya menggunakan berbagai sumber belajar melalui teknologi komunikasi, informasi dan media lain (Pendidikan Nasional, 2003). Dengan memanfaatkan teknologi komunikasi dan informasi dalam pembelajaran akan ada hambatan dan keunggulan dalam proses penggunaannya. Pembelajaran jarak jauh menghasilkan banyak sekali kebermanfaat dan kelemahan lainnya, berdasarkan penelitian yang dilakukan oleh (Farisi, 2012) menyatakan bahwa Salah satu faktor terpenting tingginya tingkat keberterimaan PJJ/BJJ di dunia, termasuk Indonesia, adalah karena fleksibilitasnya yang tinggi dalam mengeliminasi berbagai keterbatasan yang selama ini dihadapi oleh pendidikan tatap muka untuk menyediakan akses pendidikan bagi semua orang, seperti usia, lokasi geografis, keterbatasan waktu, dan situasi ekonomi. Peneliti sebelumnya pun menemukan hasil penelitian yang hampir sama (Waryanto, 2006), menyatakan bahwa pembelajaran online mampu meningkatkan kemandirian.

### **Konsep Pembelajaran Jarak Jauh**

Belajar ialah perubahan yang relatif permanen dalam sikap atau potensi perilaku sebagai hasil dari pengalaman atau latihan yang diperkuat. Belajar adalah dampak dari adanya hubungan antara stimulus serta respons. Seseorang disebut telah belajar sesuatu jika ia dapat memberikan perubahan perilakunya. Dengan kata lain, pembelajaran ialah proses untuk membantu siswa agar dapat belajar dengan baik. Belajar ialah proses terbentuknya tingkah laku baru yang di timbulkan individu merespon lingkungannya, melalui pengalaman pribadi yang tidak termasuk kematangan, pertumbuhan atau insting. Hal ini sesuai dengan apa yang dikemukakan oleh Gagne bahwa belajar merupakan menjadi suatu proses dimana suatu organisme berubah perilakunya sebagai akibat yang berasal dari suatu pengalaman.

Namun karena sedang datang nya wabah virus Corona yang saat ini sedang marak nya di berbagai neraga termasuk Indonesia, maka pemerintah dan juga menteri pendidikan di Indonesia membuat sistem Pembelajaran Jarak Jauh di dunia pendidikan guna memutus rantai penyebaran virus Corona.

Pada saat ini, pasti kalian sudah tidak asing lagi dengan istilah Pembelajaran jarak Jauh ( PJJ ), bahkan rata-rata seluruh satuan pendidikan di Indonesia telah menerapkannya. Semenjak diterbitkan Surat Edaran Kemdikbud nomor 15 Tahun 2020 perihal panduan Penyelenggaraan Belajar berasal tempat tinggal dalam Masa Darurat Penyebaran Covid-19, pembelajaran dilakukan secara jarak jauh, baik daring (dalam jaringan) juga luring (luar jaringan). Syarat darurat Covid-19 berdampak di proses pembelajaran untuk sementara tidak lagi dilakukan secara tatap muka.

Pemerintah telah mengatur pendidikan jarak jauh berdasarkan Undang-undang Nomor 20 Tahun 2003 Tentang Sistem Pendidikan Nasional (SISDIKNAS), dimana yang di maksud pendidikan jarak jauh ialah pendidikan formal berbasis forum yang peserta didik dan instrukturanya berada di lokasi terpisah sebagai akibatnya memerlukan sistem telekomunikasi interaktif untuk menghubungkan keduanya sehingga banyak sekali sumber daya yang dibutuhkan di dalamnya. Sederhananya, pembelajaran jarak jauh ialah pendidikan yang diajarkan dari jarak jauh, tanpa ruang kelas secara fisik. Lebih dari 91% populasi siswa dunia sudah dipengaruhi oleh penutupan sekolah sebab pandemi COVID-19 (UNESCO). pada berbagai pengertian E-learning merupakan suatu sistem atau konsep pendidikan yang memanfaatkan teknologi informasi pada proses belajar mengajar. Pembelajaran yang disusun dengan tujuan menggunakan sistem elektronika atau komputer sehingga bisa mendukung proses pembelajaran. (Michael, 2013). Dalam pengertian lain Proses pembelajaran jarak jauh dengan menggabungkan prinsip - prinsip pada proses pembelajaran menggunakan teknologi. (Chandrawati, 2010), serta Sistem pembelajaran yang digunakan sebagai sarana untuk proses belajar mengajar yang dilaksanakan tanpa harus bertatap muka secara langsung antara guru dengan siswa (Ardiansyah, 2013).

Pada Pembelajaran Jarak Jauh ini baik guru maupun siswa banyak sekali yang kesulitan saat proses pembelajaran berlangsung, baik guru yang kesulitan untuk membuat RPP ( Rencana Pelaksanaan Pembelajaran ) atau pun siswa yang kesulitan dapat memahami materi yang di sampaikan. Pada Pembelajaran Jarak Jauh ini guru di tuntut untuk mengembangkan ide-ide yang kreatif namun menggunakan media teknologi, sedangkan tidak sedikit guru yang cukup kesulitan untuk mengoperasikan

teknologi saat ini. Selain itu guru juga merasakan kesulitan untuk bekerja sama dengan orang tua peserta didik, di karena kan banyak orang tua yang tidak mampu untuk memfasilitasi alat untuk proses pembelajaran anak nya berupa gadget lantaran tingkat perekonomian yang berbeda-beda. Pembelajaran Jarak Jauh ini pun membuat siswa kurang efektif ketika menyimak penjelasan guru via aplikasi atau website yang di gunakan saat proses pembelajaran berlangsung. Maka dari itu untuk mengoptimalkan proses Pembelajaran Jarak Jauh ini guru harus dapat mengembangkan ide-ide kreatif nya untuk membuat media pembelajaran yang dapat memudahkan ia juga siswa nya saat menjalankan Pembelajaran Jarak Jauh ini.

### **Media Pembelajaran**

Kata media dari berasal bahasa latin, serta merupakan bentuk jamak dari istilah "medium". Secara harfiah istilah tadi mempunyai arti mediator atau pengantar pesan berasal pengirim ke penerima pesan. Areif Sardiman, dkk. (1996) mengemukakan arti media merupakan mediator atau pengantar pesan berasal pengirim ke penerima pesan. Istilah media pembelajaran juga berasal dari bahasa latin "medius" yang secara harfiah berarti "tengah", mediator atau pengantar. pada bahasa Arab, media perantara atau pengantar pesan berasal pengirim pada penerima pesan.

Media Pembelajaran merupakan segala sesuatu yang dapat digunakan untuk memberikan pesan atau info dalam proses belajar mengajar sehingga dapat merangsang perhatian serta minat peserta didik untuk belajar. Media pada prespektif pendidikan artinya instrumen yang sangat strategis dalam ikut menentukan keberhasilan proses belajar mengajar. Karena keberadaannya secara eksklusif bisa menyampaikan dinamika tersendiri terhadap peserta didik.

Haryoko (2013) media pembelajaran umumnya didefinisikan sebagai alat, metode, dan teknik yang digunakan untuk lebih memudahkan komunikasi dan interaksi antara dosen dan mahasiswa dalam proses pendidikan dan pengajaran yang lebih efektif. Dengan demikian media pembelajaran merupakan bagian integral dari proses pendidikan, dan merupakan salah satu aspek yang harus dikuasai oleh setiap guru dalam melaksanakan fungsi profesionalnya. Menurut Oemar Hamalik media pembelajaran merupakan alat, metode, serta teknik yang digunakan dalam rangka lebih mengefektifkan komunikasi serta hubungan antara pengajar dan peserta didik

dalam proses pendidikan dan pengajaran pada sekolah. Sedangkan menurut Suprpto dkk, menyatakan bahwa media pembelajaran merupakan suatu indera pembantu secara efektif yang dapat digunakan oleh pengajar untuk mencapai tujuan yang diinginkan. Proses belajar mengajar akan berjalan efektif dan efisien jika di dukung menggunakan media yang menunjang. Penyediaan media dan metodologi pendidikan yang bergerak maju sangat diharapkan bagi pengembangan potensi siswa secara optimal. Hal ini ditimbulkan sebab potensi siswa akan lebih terangsang jika di bantu dengan sejumlah media atau wahana dan prasarana yang mendukung proses hubungan yang sedang dilaksanakan.

Media pembelajaran yang efektif sangat di perlukan untuk menentukan keberhasilan proses belajar mengajar. Karena keberadaannya secara pribadi dapat memberikan dinamika tersendiri terhadap siswa. Maka dari itu dibutuhkan media pendidikan yang memperjelas dan mempermudah siswa pada menangkap pesan-pesan pendidikan yang disampaikan. Maka dengan penggunaan media yang sesuai dapat memungkinkan siswa untuk menyerap nilai-nilai yang di suguhkan.

Bretz (dalam Hujair., 2009) mengidentifikasi ciri utama dari media menjadi tiga unsur pokok, yaitu suara, visual, dan gerak. Visual dibedakan menjadi tiga yaitu gambar, garis, dan simbol yang merupakan suatu kontinum dari bentuk yang dapat ditangkap dengan indera penglihatan. Di samping itu, Bretz juga membedakan antara media siar (telecommunication) dan media rekam (recording) sehingga terdapat delapan klasifikasi media: (1) media audio visual gerak, (2) media audio visual diam, (3) media audio visual semi gerak, (3) media visual gerak, (5) media visual diam, (6) media semi gerak, (7) media audio, dan (8) media cetak. Penggunaan media dalam proses pembelajaran ini sangat penting di lakukan terlebih saat pandemi seperti ini proses pembelajaran yang di lakukan berupa Pembelajaran Jarak Jauh ( PJJ ) maka penggunaan media sangat efektif untuk memudahkan siswa dalam mencapai nilai-nilai yang sudah di tentukan oleh setiap guru, hal itu serupa dengan pendapat Sudjana, dkk. (2002:2) menyatakan tentang tujuan pemanfaatan media adalah a) pengajaran akan lebih menarik perhatian siswa sehingga dapat menimbulkan motivasi; b) bahan pelajaran akan lebih jelas maknanya sehingga dapat lebih dipahami; c) metode mengajar akan lebih bervariasi dan; d) siswa akan lebih banyak



melakukan kegiatan belajar.” Jadi dapat disimpulkan bahwa tujuan penggunaan media adalah: efektivitas dan efisiensi dalam kegiatan belajar mengajar, meningkatkan motivasi belajar siswa, variasi metode pembelajaran, dan peningkatan aktivasi siswa dalam kegiatan belajar mengajar.

Fungsi media dalam pembelajaran antara lain : (1) sebagai alat bantu ajar, (2) sebagai alat komunikasi, dan (3) sebagai alat untuk menumbuhkan ciptaan baru. Sadiman, (2006) menerangkan, dengan penggunaan media yang tepat dan bervariasi sangat berpengaruh dengan nilai yang akan di capai oleh siswa, karena dengan penggunaan media yang sesuai dapat : (1) menumbuhkan gairah belajar, (2) memungkinkan interaksi yang lebih langsung antara anak didik dengan lingkungan dan kenyataan, dan (3) memungkinkan anak didik belajar sendiri-sendiri menurut kemampuan dan minatnya.

Ada beberapa media pembelajaran yang dapat di gunakan saat proses pembelajaran, yaitu berupa Media Audio, Media Visual, Media Audio Visual, Media Serbaneka, Gambar Fotografi, dan Peta Globe. Namun dalam proses Pembelajaran Jarak Jauh ini salah satu Guru Ibu AF ( inisial ) yang penulis jadikan narasumber saat proses wawancara mengenai penggunaan media pembelajaran di salah satu sekolah SD Plus Ar-Rahmaniyah Serpong Utara, beliau menggunakan Media Real ( konkret ) dan juga Media Visual saat proses mengajar.

### **Media Konkret**

Proses pembelajaran yang optimal dapat tercermin berasal keterlibatan siswa secara menyeluruh pada proses pembelajaran. Keterlibatan yang dimaksud disini ialah pembelajaran berpusat pada siswa serta peran pengajar yang merupakan motivator serta fasilitator yang bertugas memotivasi siswa, menyediakan fasilitas penunjang pembelajaran berupa media dan sumber belajar. Secara tidak eksklusif pembelajaran di kelas akan selalu optimal dengan dihadapkannya fasilitas penunjang pembelajaran. Selain itu ditekankan oleh Dimiyati serta Moedjiono (1994) bahwa pembelajaran yang optimal yaitu pembelajaran dengan menggunakan metode atau model dan media belajar yang sempurna, artinya bahwa pada dalam melaksanakan proses pembelajaran ada beberapa faktor penentu keberhasilan dalam menaikkan kualitas pendidikan di SD antara lain: proses pembelajaran, guru, siswa, wahana dan

prasarana dalam melakukan aktivitas pembelajaran, lingkungan peserta didik pada sekolah dan sumber belajar.

Penggunaan media real ( konkret ) cocok di gunakan pada mata pelajaran Matematika, menurut Sudiana (2004), ”konsep-konsep matematika itu diperkenalkan lewat pengalaman manipulasi kelompok-grup benda nyata serta alami.” Bila dari permulaan matematika itu diajarkan secara tak berbentuk ( abstrak ) tentu akan menakutkan siswa, karena siswa belum mampu memikirkan bilangan secara tak berbentuk. Jadi pada hal ini pembelajaran matematika perlu alat bantu, yaitu benda-benda konkret yang dapat diolah, dimanipulasi pada bentuk, jumlah dan pengelompokan. pada Sekolah Dasar peranan matematika yang begitu besar ternyata tidak sesuai dengan proses serta hasil pembelajaran matematika pada peserta didik. Kebanyakan siswa menganggap matematika sulit dipelajari.

### **Media Visual**

Proses belajar mengajar tak jarang dihadapkan pada materi yang abstrak serta di luar pengalaman peserta didik sehari-hari sehingga bahan ajar menjadi sulit diajarkan oleh guru dan juga sulit untuk dipahami oleh siswa. Media merupakan salah satu cara yang dapat dilakukan untuk mengkonkretkan sesuatu yang abstrak. Tidak dapat dipungkiri bahwa teknologi multi media mampu memberi kesan yang besar pada bidang media pembelajaran. Hal tersebut karena dapat mengintegrasikan teks, grafik, animasi, audio, serta video. Media Visual telah membuat proses pengajaran serta pembelajaran ke arah yang lebih dinamis. namun yang lebih penting artinya pemahaman wacana cara menggunakan teknologi tersebut dengan lebih efektif dan dapat membentuk pandangan baru-ide untuk pengajaran dan pembelajaran.

Menurut Bruner ada tiga tingkatan utamaodus belajar, yaitu pengalaman langsung (enactive), pengalaman piktorial/gambar (iconic), serta pengalaman abstrak (symbolic). sebagai gambaran misalnya belajar memahami bagaimana bentuk bumi serta letak aneka macam negara di dunia ini. dalam tingkat pengalaman langsung untuk memperoleh pemahaman peserta didik tentang bentuk bumi dan juga letak suatu negara secara langsung ia bisa menjabarkan gambar peta atau globe. pada tingkatan kedua pemahaman tentang bentuk bumi serta letak berbagai negara dapat dipelajari melalui gambar, foto, film atau rekaman video bentuk bumi serta letak

berbagai negara. Gambaran lain ketika guru ingin mengajak siswa untuk mengkaji bagaimana kehidupan yang ada di planet Mars, tidak mungkin guru membimbing siswa pergi ke planet Mars, atau membelah dada manusia hanya buat mempelajari cara kerja organ tubuh manusia. Untuk memberikan pengalaman belajar semacam itu, pengajar memerlukan alat bantu lain berupa film, atau foto-foto, serta lain sebagainya. Alat yang bisa membantu proses belajar ini yang dimaksud dengan media atau alat peraga pembelajaran.

Jadi penggunaan media pembelajaran visual adalah alat bantu bagi pengajar dalam proses pembelajaran, dengan menggunakan media visual pada proses pembelajaran dimungkinkan bagi siswa untuk menghilangkan rasa jenuh. Jika dibandingkan dengan proses pembelajaran yang lisan semata, sehingga bagi siswa menjadi lebih praktis untuk menerima materi yang disampaikan oleh pengajar selama proses pembelajaran berlangsung sehingga memunculkan semangat belajar, kreativitas, berpikir kritis, motivasi, serta prestasi belajarnya juga semakin tinggi.

## **METODE PENELITIAN**

Penelitian yang kami gunakan adalah penelitian deskriptif kualitatif dengan menggunakan metode survei yang dilakukan secara online melalui aplikasi Zoom Meeting. Pengumpulan data didapatkan dari hasil wawancara secara online dengan guru sekolah dasar yaitu Alinda Fauziha, S.Pd selaku wali kelas di kelas 3 SD PLUS Ar-Rahmaniyah. yang mengalami dampak pandemi Covid-19 dalam proses pengajarannya. Selain itu data pendukung adalah data sekunder dari dokumen, artikel ataupun berita yang berkaitan dengan pembelajaran daring selama COVID-19.

Metode deskriptif dapat digunakan untuk memberikan, mengarahkan, menguraikan, dan menjelaskan fenomena objek penelitian. Metode penelitian yang menggambarkan karakteristik atau fenomena yang sedang diteliti, metode penelitian satu ini fokus utamanya adalah menjelaskan objek penelitiannya. Sehingga menjawab apa peristiwa atau apa fenomena yang terjadi. Untuk mengetahui media pembelajaran apa yang digunakan keadaan saat ini sedang dalam situasi pandemi maka peneliti menggunakan metode survei secara online dengan teknik pengumpulan

data berupa wawancara dan beberapa bukti dokumentasi guna untuk menghindari penularan coronavirus baik untuk peneliti, guru atau oknum lain nya.

## **HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN**

Berdasarkan hasil wawancara secara online dapat diketahui alat media pembelajaran yang di terapkan dalam proses pembelajaran jarak jauh (PJJ) antara guru dan siswa di kelas 3 SD Plus Ar-Rahmaniyah Serpong Utara. penelitian mengenai dampak pembelajaran jarak jauh bagi siswa di tengah pandemi covid-19, mayoritas sekolah di daerah Jabodetabek telah menggunakan metode sistem pembelajaran daring untuk pengganti pembelajaran tatap muka di sekolah.

Pembelajaran secara online seperti sekarang ini cenderung memanfaatkan aplikasi atau platform seperti Zoom yang diwakilkan dengan diikuti dengan WhatsApp sebanyak dan Google Meet sebanyak dengan materi yang diterangkan dengan semacam presentasi online. Pengisian absensi juga dilakukan secara online, baik dengan menggunakan google document mau pun platform lainnya tergantung dengan kebijakan sekolah dan guru yang mengajar. Selain itu media yang akan di terapkan melalui pembelajaran jarak jauh (PJJ) ini bisa di selingi dengan melalui pembelajaran daring yang di berikannya beberapa tugas di rumah saja .

### **Pentingnya Media Pembelajaran Dalam Proses Pembelajaran**

Media pembelajaran memang sangatlah penting dalam setiap kegiatan pembelajaran yang dilaksanakan dan menurut pendapat Ibu (AF) “inisial” suatu media pembelajaran itu sangat utama dan penting dalam kita menyampaikan kegiatan pembelajaran yang akan diajarkan dan yang akan dijelaskan oleh guru tersebut. Hamalik (dalam Arsyad, 2002: 15) mengemukakan bahwa pemakaian media pengajaran dalam proses belajar mengajar dapat membangkitkan keinginan dan minat yang baru, membangkitkan motivasi dan rangsangan kegiatan belajar, dan bahkan membawa pengaruh-pengaruh psikologis terhadap peserta didik.

### **Media Yang Cocok Digunakan Saat Proses Pembelajaran Di Kelas 3 SD**

Menurut hasil jawaban dari Bu (AF) beliau menyarankan untuk menggunakan media audio visual, dimana peserta didik dapat focus untuk melihat

dan mendengarkan. Jadi, siswa lebih fokus pada apa yang guru sampaikan. Senada dengan pendapat Musfiqon (2012, hlm. 187) mengemukakan bahwa “pembelajaran yang menggunakan multimedia telah terbukti lebih efektif dan efisien serta bisa meningkatkan hasil belajar siswa”. Media audio visual termasuk dalam multimedia yaitu jenis media yang selain mengandung unsur suara juga mengandung unsur gambar yang dapat dilihat, seperti misalnya rekaman video, berbagai ukuran film, slide suara dan lain sebagainya. Pada penggunaan media audio visual disini menggunakan rekaman video. Hal ini dapat memudahkan siswa dalam memahami materi hubungan antar makhluk hidup saat pembelajaran berlangsung.

### **Proses Media Pembelajaran Materi Sesuai Dengan Kompetensi Dasar (KD)**

Untuk menggunakan media pembelajaran Bu (AF) menggunakan materi yang sesuai dengan kompetensi dasar ketika hendak mengajar kepada peserta didik, belajar mengajar menggunakan media pembelajaran sesuai dengan kompetensi dasar yang ada karena dengan begitu pembelajaran akan berjalan dengan baik dan jelas sesuai dengan KD dan KI yang sudah diterapkan. Namun dalam kegiatan mengajar, guru melaksanakan pembelajaran sesuai kompetensi yang akan di capai atau menurut pemahaman siswa saja?, tentu guru SD Plus Ar-Rahmaniyah lebih memfokuskan pada pemahaman siswa, karena jika guru menuntut siswa untuk lebih menguasai dan lebih memahami kompetensi yang akan kita capai itu belum tentu mereka bisa menguasai atau mereka bisa paham jika kita harus menuntut sesuai dengan kompetensi dasar yang kita miliki.

### **Menyesuaikan Perkembangan Peserta Didik Dalam Menyusun Skenario Pembelajaran**

Bu (AF) telah menyesuaikan perkembangan peserta didik dalam Menyusun skenario pembelajaran, sebab keterampilan dalam menyusun skenario itu sangat dibutuhkan untuk guru dalam menyusun kegiatan pembelajaran. Contohnya dalam pemilihan media yang harus tepat dengan pembelajaran yang sedang diajarkan dan instrumen pembelajaran serta alokasi waktu yang sangat penting untuk memfasilitasi peserta didik dalam melaksanakan pembelajaran.

## **Media Pembelajaran yang Di gunakan dalam Proses Pembelajaran Jarak Jauh (PJJ) Siswa SD**

Menurut pengalaman BU (AF) dalam menyampaikan materi yaitu pada pelajaran Matematika contohnya belajar tentang satuan alat ukur satuan panjang. Beliau menggunakan Media Visual yang menggambarkan alat ukur tangga satuan yaitu cm, dm, dll. Juga menggunakan Alat Media konkret yaitu berupa benda mainan lego yang di bentuk menjadi tangga satuan. Beliau menjelaskan dan menunjukan alat media tersebut kepada peserta didik kelas 3 melalui aplikasi Zoom Meeting. Kemudian beliau memberikan tugas kepada siswanya untuk membuat alat media yang sama seperti di contohkannya. Dengan begitu siswa dapat merasakan alat media konkret dan media visual walaupun dalam proses pembelajaran jarak jauh (PJJ) ini.

## **Penerapan Media Secara Efektif dan Efisien Dalam Pembelajaran**

Guru SD Plus Ar-Rahmaniyah terutama guru wali kelas 3 SD yaitu Bu (AF) “inisial” mereka menggunakan media yang efektif dan efisien lebih tepatnya yang sangat penting itu medianya efisien, karena guru berniat untuk menyampaikan materi sesuai dengan kompetensi dasar tetapi dengan minimnya alokasi waktu bagaimana itu caranya guru tersebut harus sesuai dengan waktu yang sudah ditentukan tetapi peserta didik, dan mampu menguasai materi yang sudah dijelaskan oleh guru. Dengan begitu media pembelajaran yang di terapkan sesuai dengan alokasi waktu yang telah ditentukan oleh guru-guru dengan peserta didik. Karena dengan menggunakan media itu lebih banyak memakan waktu.

## **Mengaitkan Materi Pembelajaran Dengan Pengetahuan Yang Relevan dan Realitas Kehidupan**

Mengaitkan materi pembelajaran dengan pengetahuan yang relevansi itu memang sangat penting, karena untuk menyampaikan pembelajaran jika guru monoton dan hanya memberikan sesuatu yang penjelasannya mengawang-awang atau sekiranya kurang dapat di pahami oleh siswa, mereka lebih cenderung bosan atau mikir apa sih yang disampaikan, dengan begitu mereka sulit untuk memahaminya. Guru seharusnya memberikan contoh yang relevan kepada peserta didik agar mereka mudah untuk mengerti materi yang akan disampaikan oleh guru.

Selain itu, Menyampaikannya dengan mengaitkan realitas kehidupan kenyataannya itu istilahny adalah lebih ke kerir. Contohnya dalam pembelajaran PKN, beliau memberikan penjelasan beserta contoh yang mereka lakukan itu dalam kehidupan mereka masing-masing.

## **KESIMPULAN**

Berdasarkan hasil penelitian dan pengembangan yang dilakukan serta menghasilkan produk berupa media visual dan media konkret, maka dapat di simpulkan bahwa pengembangan kedua media tersebut untuk diaplikasikan pada kelas 3 SD Plus Ae-Rahmaniyah adalah sangat valid dan praktis untuk digunakan sebagai media pembelajaran. Selain dari harga yang terjangkau, kedua media tersebut dapat membantu siswa mengenal dan merasakan lebih jauh benda yang di lihat dan di rasakannya langsung.

Penggunaan media pembelajaran visual merupakan alat bantu bagi guru dalam proses pembelajaran, dengan menggunakan media visual dalam proses pembelajaran dimungkinkan bagi peserta didik untuk menghilangkan rasa jenuh bila dibandingkan dengan proses pembelajaran yang verbal semata, sehingga bagi peserta didik menjadi lebih mudah untuk menerima materi yang disampaikan oleh guru selama proses pembelajaran berlangsung sehingga memunculkan semangat belajar, kreativitas, berpikir kritis, motivasi, dan prestasi belajarnya juga meningkat.

Begitu pula dengan Media Konkret bagi guru terutama guru SD, penelitian ini dapat dijadikan dasar untuk menentukan model pembelajaran yang tepat dalam meningkatkan pembelajaran. Membantu siswa dalam memperoleh pengetahuan belajar secara langsung melalui penggunaan media konkret yang dikaitkan dalam kehidupan sehari-hari. juga Menciptakan pembelajaran yang menyenangkan dan meningkatkan kreativitas anak.

## DAFTAR PUSTAKA

- Al Farisi, Muhammad Salman. 2012. "Hubungan antara Klausa dalam Kalimat Majemuk pada Terjemahan Surah Al-Anfal". Skripsi SI. Surakarta: UMS.
- Allen, Michael. 2013. Michael Allen's Guide to E-learning. Canada : John Wiley & Sons.
- Ardiansyah, H (2013). Pengaruh Penerapan Metode Pembelajaran Brainstorming Dan Problem Based Instruction Terhadap Aktivitas Belajardan Pemahaman Konsep Peserta Didik. SSkripsi FPEB UPI. Bandung: Tidak Diterbitkan.
- Arief S. Sadiman dkk. 1996. Media Pendidikan. Jakarta: CV Rajawali.
- Arief S. Sadiman dkk. (2006). Media Pendidikan, Pengertian, Pengembangan dan Pemanfaatan. Jakarta: Pustekom Dikbud.
- Chandrawati, Sri Rahayu. (2010). Pemanfaatan Elearning dalam Pembelajaran. [Online]. Jurnal Pendidikan No. 2 Vol. 8. Tersedia: <http://jurnal.untan.ac.id/> [10 Maret 2016 pukul 11.26 WIB].
- Dimiyati dan Mudjiono. 1994. Belajar dan Mengajar. Jakarta; Rineka Cipta.
- Donsu, Jenita DT; Induniasih; Purwanti, NS. 2015. Panduan Praktik Keperawatan Keluarga. Yogyakarta: Pustaka Rihama.
- Hamalik (1986:15) dalam kutipan Arsyad (2002) Media Pembelajaran : Jakarta PT Raja Garfindo Perasada.
- Haryoko, T., & Purnama, B.E. (2013). Pembuatan media pembelajaran aksara jawa pada Sekolah Dasar Negeri 2 Gunan Wonogiri Kelas VI. Jurnal Teknologi Informasi dan Komunikasi, 4(1), 59-65. [bep. ejurnal.net/index.php/nas/article/view/88](http://ejurnal.net/index.php/nas/article/view/88)
- Hujair AH. Sanky (2009) Media Pembelajaran. Yogyakarta: Safiria Insania.
- Musfiqon. 2012. Pengembangan Media Belajar Dan Sumber Belajar. Jakarta : Prestasi Pustakakarya.
- Nur Hadi Waryanto. (2006). Teknik Dasar Macromedia Flash. Yogyakarta: Laboratorium Komputer Jurusan Pendidikan Matematika FMIPA UNY.
- Sudiana, 1 Nyoman. 2004. "Pengembangan Minat Baca di Daerah" Jurnal Pendidikan dan Pengajaran No.2 tahun XXX VII halaman 100 113.
- Sudjana, Nana dan Ahmad Rivai. (2002). Media Pengajaran. Bandung: Sinar Baru Algesindo.
- Tîrziu, A. M., & Vrabie, C. (2015). Education 2.0: E-learning methods. Procedia-Social and Behavioral Sciences, 186, 376-380. doi:<https://doi.org/10.1016/j.sbspro.2015.04.213>